# La Reine Verte

***Cette aventure amène les personnages à explorer la partie centrale de la Granbretanne, Arkwood. Cette immense forêt abandonnée par les Granbretons eux-mêmes abrite une espèce d'insectes mutants, les Dramits. Ces derniers sont l'objet de l'expédition des aventuriers. Le supplément l'Empire Ténébreux est nécessaire pour jouer cette aventure.***

## L'Ambroisie

**Les mythes de la Grek antique, bien avant le Tragique Millénaire, font état d'une mystérieuse boisson, l'Amrboisie.**

Ce nectar réservé aux dieux et jalousement gardé, conférait à celui qui s'en désaltérait une jeunesse éternelle.

Ce mythe a hanté depuis les rêves des hommes et beaucoup ont cherché à travers la sorcellerie, la magie noire, l'alchimie, puis la science le secret de l'ambroisie, sans jamais l'atteindre.

Dryann de Bellois, scientifique français, fut un temps membre de la légion du Serpent. Cet ordre granbreton regroupe les meilleurs cerveaux scientifiques et à ce titre de Bellois côtoya un temps l'équipe travaillant sur la prolongation de la vie, thème favori de recherche imposé par Huon lui-même. Ces sorciers étudiaient le sang des Dramits et plus particulièrement celui des reines pondeuses d'œufs telles les reines des fourmis. Leur sang contient un principe de longévité. De Bellois finalement horrifié par l'Empire Granbreton déserta et s'enfuit de la Granbretanne non sans voler les résultats des recherches entreprises sur les reines dramits.

Dryann de Bellois est maintenant revenu en France. Son but est de rassembler suffisamment d'argent pour financer ses recherches personnelles. Pour cela il a conclu un accord avec la Guilde Marchande. Celle-ci finance son laboratoire en échange des résultats des recherches des sorciers granbretons et d'une larve de reine dramit. La guilde pense à juste titre qu'un philtre permettant de prolonger l'existence trouverait des acheteurs en grand nombre et prêts à dépenser des fortunes pour l'acquérir. Dryann a déjà donné les documents à la guilde et s'apprête maintenant à monter une expédition dans la forêt d'Arkwood en Granbretanne où vivent les Dramits. Et bien sûr, Dryann recherche des hommes décidés pour l'accompagner dans son expédition.

## Le Contrat

**L'annonce page suivante est placardée dans tous les lieux publics de la ville où résident actuellement les personnages.**

### Qu'en Penser ?

La Guilde Marchande recrute fréquemment des « mercenaires » pour des missions ponctuelles, tout aventurier sait cela, il est aussi de notoriété publique que la Guilde Marchande respecte tous ses engagements et promesses, par contre elle ne tolère pas l'échec. (Pour plus de renseignements sur la Guilde Marchande, voir « La France ».)

### Contacter Gotrion

Rien de plus facile, il réside à la banque forteresse de la Guilde Marchande, bâtiment connu de tous. Gotrion reçoit les aventuriers rapidement, voilà ce qu'il dévoile aux personnages :

- Concernant le paiement, 7000 Argent sont versés à chacun après signature du contrat. La prime sera versée au retour et seulement en cas de succès. Si les aventuriers se montrent de bons négociateurs, Gotrion monte la prime à 9000A.
- La mission consiste à capturer et ramener une larve mutante.
- L'opération doit se dérouler secrètement sur le sol d'un puissant état (Non, non je ne vous ai pas dit que c'est la Granbretanne !) En cas de capture, la Guilde Marchande niera toute participation et ne reconnaîtra pas les personnages comme ses agents.

**Offre de la Guilde Marchande**

La Guilde Marchande recherche des personnes pour un contrat de 5 mois. La mission consiste à accompagner un groupe d'exploration dans une région forestière sauvage et dangereuse. Les recrutés devront assurer la protection des explorateurs, la survie en milieu hostile et servir d'éclaireur. Des compétences de guerrier et de vie en milieu sauvage sont donc requises ainsi qu'un courage certain et une bonne endurance physique.
Ce contrat comporte des risques élevés. La rétribution sera de 7000 A et une prime d'autant en cas de succès de la mission.
Pour de plus amples renseignements contactez Gotrion maître provincial de la Guilde Marchande.

- Les personnages accompagnent un scientifique chargé de maintenir la larve en vie, celui-ci
- a toute autorité sur le domaine scientifique.
- Une fois la mission terminée, les personnages devront garder le silence sur celle-ci. En cas de révélation publique, la Guilde Marchande procèdera à des représailles « extrêmes ».

Gotrion est âgé d'une cinquantaine d'années, il affiche une amabilité diplomatique mais possède un caractère ferme et décidé. Il a côtoyé le danger dans sa jeunesse alors qu'il commandait des caravanes marchandes dans des régions périlleuses. Gotrion pose de nombreuses questions aux personnages afin de déterminer leur expérience et leur valeur. Faites sentir à vos joueurs que les réponses à ces questions doivent être mûrement pesées, Gotrion est un interlocuteur qui ne se laisse pas berner facilement.

Quoi qu'il en soit des réponses des personnages, ceux-ci sont retenus pour la mission, du moins s'ils ne la refusent pas ! Après tout, elle apparaît suffisamment périlleuse pour dissuader les autres prétendants.

Une fois le contrat signé, les personnages partent avec une caravane en direction d'un port où les attendent un navire et le scientifique qui les accompagnera.

## Dryann de Bellois

**Le voyage est paisible à moins que vous en décidiez autrement.**

Le point de chute des personnages est la banque forteresse de la Guilde dans le port de destination. Là les attend déjà Dryann de Bellois.



## La Rencontre avec Dryann

Le lendemain de leur arrivée, un valet vient chercher les personnages. Il les amène dans une grande pièce et ferme la porte à double tour une fois les aventuriers à l'intérieur. Là les attend Dryann. La pièce comprend une grande table couverte de cartes et posées sur le sol des caisses contenant des armes et armures granbretonnes. Dryann souhaite la bienvenue aux personnages et expose immédiatement la mission. Voilà ce qu'il révèle à ses compagnons.

**Le Lieu**

La mission doit se passer dans une région déserte de la Granbretanne, la forêt d'Arkwood. Les Granbretons y envoient rarement des patrouilles.

**Le Voyage**

Un navire de la Guilde Marchande doit partir pour le marais de Sypwitch en Granbretanne pour négocier avec les habitants de ce marais, les hommes serpents, des mutants. Ce navire possède des lettres de voyage officielles données par l'Empire Ténébreux. Ensuite à Sypwitch, des hommes serpents doivent leur faire traverser le marais jusqu'à la lisière d'Arkwood.

**La Forêt**

La forêt d'Arkwood est une grande étendue sauvage occupant le centre de la Granbretanne. Les Granbretons s'y aventurent rarement, ils y envoient des patrouilles afin de surveilles les Dramits. Plus rarement ils envoient de petites armées détruire les colonies installées trop près de Londra. De Bellois possède une carte indiquant l'emplacement d'un dôme, mais lui-même ne s'est jamais aventuré dans cette forêt. Selon les rumeurs, cette forêt abrite des arbres gigantesques, et aucun chemin n'y existe.

**Les Dramits**

Il s'agit d'insectes mutants vivant en colonies à la façon des fourmis. Ils construisent des dômes gigantesques couvrant plusieurs hectares ; les Dramits sont divisés en reine, ouvriers et guerriers. Leur taille atteint un mètre et ils sont très agressifs.

Dryann a mis au point un appareil qui désoriente les Dramits, aussi pourront-ils entrer sans risque dans le dôme et en sortir une larve

**Dryann de Bellois**

| **FOR** | **TAI** | **INT** | **POU** | **DEX** | **CON** | **CHA** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 11 | 17 | 15 | 13 | 12 | 11 |

**Points de Vie :** 12 **Armure :** Cuir, 1D6-1

| **Armes** | **Attaque** | **Dégâts** | **Parade** |
|---|---|---|---|
| Arbalète | 63 % | 3D6 | - |
| Epée courte | 38 % | 1D6+2D10 | 41 % |

**Compétences :** Connaissance de la Biologie 95 % ; Connaissance de la Médecine 76 % ; Connaissance de la Chimie 79 % ; Connaissance de l'Electricité 58 % ; Connaissance de la Psychologie 71 % ; Nager 45 % ; Equitation 68 % ; Persuader 53 %

**Equipement :** Dryann possède une « épée de pouvoir ». Il s'agit d'une arme dont la lame est reliée à un générateur. Le générateur peut décharger de l'électricité sous haute intensité. Dis utilisations sont possibles, chacune ajoutant 2D10 points de dégâts. Les décharges sont commandées par l'utilisateur de l'épée. Chaque décharge consomme un point d'énergie. Dryann possède aussi un philtre de guérison universel. Il s'agit d'un vestige du Tragique Millénaire. Cela se présente sous la forme de deux petites ampoules de verre. L'absorption d'une ampoule amène son consommateur au maximum de ses points de vie et « tue » tout virus mutant qui l contaminerait. Dryann garde secret l'existence de ces deux ampoules, il les considère comme son assurance-vie et n'en fera profiter personne d'autre que lui.

**Notes :** Dryan est vêtu simplement, un pourpoint de cuir et des vêtements en drap noir. Ses cheveux sont coupés court, il porte une fine moustache, ses traits sont fins et il affiche toujours un air préoccupé.

royale, une future reine. Ces créatures contiennent des substances que la Guilde Marchande désire obtenir.

**Le Retour**

Une fois la larve capturée, le retour se fera par le même itinéraire.

Dryann répond volontiers aux questions des personnages, il n'essaie pas de leur cacher la difficulté de la mission. Par contre, il ment en affirmant qu'il ne connaît pas le pouvoir des substances contenues dans la larve. Il prétend avoir été recruté comme les personnages par la Guilde Marchande.

## Les Préparatifs

Les personnages disposent d'une semaine pour étudier les plans de Dryann et se préparer à cette mission. Entre autre, Dryann met à la disposition 20000 A pour acheter de l'équipement qu'ils jugent utile. Dryann leur laisse toute latitude dans leur choix. Ils les considèrent comme des spécialistes de la survie en milieu hostile, lui n'y connaît rien. Les cartes de Dryann sont précises pour le voyage en mer et la traversée du marais, ces cartes sont des doubles d'originaux granbretons. Par contre la carte de la forêt d'Arkwood est plus que sommaire, l'emplacement du dôme semble approximatif et aucun point de repère ne permet vraiment de suivre le chemin y menant. Cette partie s'avère déjà la plus difficile pour les aventuriers. Les armures granbretonnes sont destinées bien sûr aux personnages et à Dryann. Elles représentent toutes des tenues de l'ordre du Faucon, l'une étant celle d'un commandeur et une autre celle d'un chef de meute. Dryan prendra pour lui une simple armure de mercenaire faucon.

**Comment jouer de Bellois**

Dryann possède une parfaite maîtrise de soi, il affiche toujours un sourire poli, des manières calmes et fait preuve d'une bonne humeur en toute circonstance. Cependant cette façade cache un esprit calculateur et dénué de scrupules. La vie de ses compagnons lui importe peu, ils sont là pour le protéger au péril de leur vie.

## Hissez-Haut !

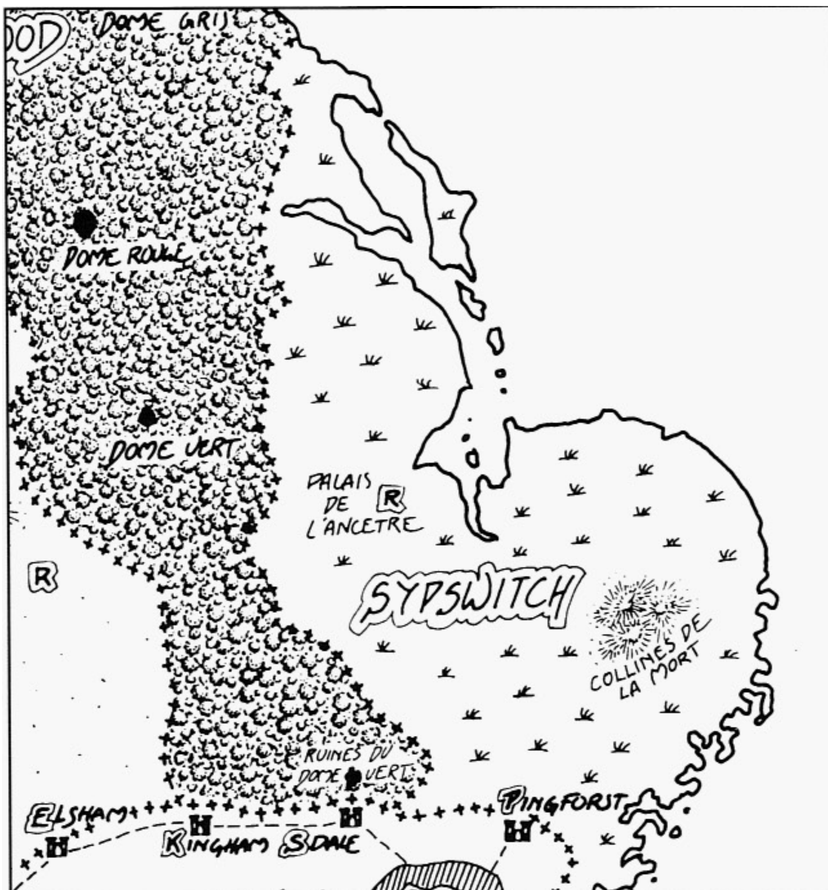
**Le voyage par mer jusqu'au marais de Sypwitch se fait à bord du Tonnelant, un solide navire marchand construit pour résister aux tempêtes des mers du nord.**

Son équipage comprend des marins servant depuis des années la Guilde Marchande. Ils sont compétents, silencieux et ne posent pas de questions. L'équipage se compose de Français et de quelques Germains. Le Tonnelant transporte principalement des étoffes et des tonneaux de vin pour les hommes serpents.

Le voyage en mer dépend évidemment du port de départ, choisi par vos soins selon l'endroit où se situaient initialement vos personnages.

Voici quelques évènements destinés à émailler la traversée :

- Une tempête polaire : l'horizon au nord se couvre de ténèbres, puis en quelques heures une armée de nuages noirs s'approchent du Tonnelant. L'équipage se prépare alors à affronter la tempête. Toutes les voiles sont ferlées, les écoutilles fermées et tout le monde se réfugie à l'abri. Seul le capitaine, le barreur et deux marins couverts de fourrures restent dans la cabine de pilotage. La tempête est terrible ! Plusieurs heures durant le navire est ballotté comme un bouchon, des creux de dix mètres amènent à plusieurs reprises le navire dans une position verticale. Des lames viennent heurter de plein fouet la coque, ces chocs répétés provoquent des craquements sourds, la température chute à moins 10 degrés.
- Un monstre marin : une tête gigantesque crève la surface de l'océan derrière la poupe du Tonnelant ! La figure évoque celle d'un reptile couvert de barbillons frétillants et soufflant une haleine pestilentielle. La tête s'élève lentement dans les airs, le cou semblant sans fin. Après une minute, la tête surplombe le pont du navire à plus de cent mètres. Le monstre garde cette position et suit lentement le navire provoquant un bouillonnement de l'eau. Après ce temps d'observation, la créature plonge et disparaît… Tout le monde est quitte pour une bonne peur. Aucun marin n'a déjà vu ou même entendu parler d'un tel monstre.
- Un navire granbreton : à proximité des côtes de la Granbretanne, un ornithoptère survole à plusieurs reprises le Tonnelant ; quelques heures plus tard, un navire de guerre de l'Empire




Ténébreux fait voile vers le Tonnelant. Le capitaine met alors en panne son voilier et hisse un fanion blanc, signe des navires de commerce tolérés par les Granbretons.

- Le croiseur granbreton, une longue coque noire hérissée de canons feu et de mats d'acajou aux lourdes voiles azur et or, vient accoster le Tonnelant. Aussitôt une dizaine de marins granbretons de l'ordre du Poisson prennent pied sur le navire marchand. Si les personnages ne provoquent pas les Granbretons, tout se passe bien. Satisfaits des lettres de voyage, les Poissons quittent le pont après quelques minutes et le croiseur continue sa surveillance.
- Si vos joueurs apprécient l'action, faites-leur alors rencontrer les goules des mers, un navire pirate scandin, ou encore quelques monstres marins. Ce voyage est aussi l'occasion pour les personnages de faire connaissance avec Dryann.

## Sypwitch

**Après la tempête, le havre. Le Tonnelant en dépit des aléas de la traversée finit par atteindre Sypwitch.**

De la mer les personnages découvrent alors une côte basse où l'eau se marie à la terre. Le paysage est peu accueillant, une lande marécageuse à perte de vue, où flottent mollement des bancs de brume.

Le Tonnelant finit sa course en accostant à un débarcadère primitif, quelques planches accrochées à des troncs plantés dans la vase. Aussitôt des créatures sortent de la vase, plus d'une vingtaine, l'équipage demande aux personnages de ne pas réagir, il s'agit de leurs clients, les hommes serpents. Faites un tableau inquiétant des hommes serpents, leurs corps couverts de vase, des langues bifides sifflantes, des yeux froids de reptile, des parures guerrières, bref un comité d'accueil peu engageant.

L'équipage commence alors à dialoguer avec les hommes serpents, ceux-ci répondent en un Commun sifflant. Les guides des personnages sont déjà là, les aventuriers doivent dès maintenant endosser leurs armures granbretonnes et prendre leur équipement, l'heure du vrai départ a sonné.

### A Travers le Marais

**Les Guides**

Deux hommes serpents guident les personnages pendant la traversée du marais. Il s'agit de deux guerriers expérimentés. Ils sont parfaitement fiables, leur seule faiblesse est leur sens de l'honneur, qui est plus que développé. Si les personnages se comportent de façon insultante à leur égard, les deux guerriers se sentent libérés de leurs obligations et abandonnent dès lors les aventuriers à leur sort… Autrement sous leur aspect plutôt repoussant tous deux s'avèrent être de joyeux compagnons ne craignant pas le danger.

Les marais de Sypwitch forment un dédale d'étendue vaseuse mortelle pour un étranger, en effet des sables mouvants alternent avec des étendues praticables et seul un œil exercé peut les différencier. Aussi la progression des voyageurs se fait selon une suite de courbes et non en ligne droite.

Dix jours sont nécessaires pour traverser le marais. Les conditions de vie dans le marais sont telles que les personnages risquent de contracter quelques maladies. Demandez à chaque joueur un test contre sa constitution (CONx4), en cas d'échec, le personnage contracte une fièvre et en souffre durant toute l'aventure, diminuez alors ses compétences de 10%.

**La Patrouille Granbretonne**

Les voyageurs rencontrent une patrouille granbretonne, il s'agit de trois Tigres montés sur des grammens. Les tigres sont chargés de repérer toute intrusion étrangère dans le marais. Sans méfiance viennent-ils « saluer » ce groupe de Faucons. Les Tigres se montrent méprisant envers la « racaille mercenaire », comportement fréquent des Granbretons à l'égard des mercenaires. Les personnages peuvent répondre « virilement » à leurs interlocuteurs, ceux-ci s'y attendent.

A moins d'une bévue des personnages, cette rencontre doit se conclure sans lutte. En cas d'incident, les Tigres ne cherchent pas à combattre, ils prennent la fuite afin de rendre compte de l'intrusion et déclencher les recherches. Dans ce



cas, les aventuriers grâce à l'aide des guides doivent échapper sans trop de peine aux recherches, à moins que vous n'en décidiez autrement.

**Le Ver Géant**

Une nuit, le campement des personnages est la proie d'un ver géant. Celui-ci essaye simplement d'enlever une victime. Il attaque de préférence une personne endormie et tente de la gober tout de suite puis de prendre la fuite dans la vase. Si les aventuriers n'ont pas prévu de monter la garde, ou si leur garde est peu vigilant, l'un d'eux risque de connaître un triste sort.

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 13 | 15 | 14 | 13 | 13 | 5 |

**Points de Vie** : 16 **Armure :** 1D10+2 **Tigre Type**

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|---|---|---|---|
| Hache de Bataille | 54 % | 1D8+2+1D6 | 52 % |
| Arbalète | 62 % | 3D6+1D4 | - |

**Compétences :** Equitation 32 % ; Voir 48 % ; Pister 42 %

Les grammens sont des montures mutantes sorties des laboratoires granbretons et parfaitement adaptés pour des déplacements en milieu marécageux, leurs membres palmés leur permettent de nager comme de se déplacer sur un sol solide.
Les grammens sont dociles et placides, ils ressemblent à un croisement entre une grenouille et un cheval. Ils ont une peau squameuse verte recouverte d'un long « pelage » violet.

**Les Grammens**

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX |
|---|---|---|---|---|---|
| 8D6 | 5D6 | 7D6 | 1D6 | 1D3 | 3D6 |

**Points de Vie Moyens :** 30 **Armure :** 4 points de peau

**Compétences :** Nager 80+1D10% ; Courir 80+1D10%

**Notes :** les grammens ont la faculté de régénérer un membre perdu en quelques mois.

## Arkwood

**Enfin après des jours et des jours à traverser le grand marais de Granbretanne, les personnages atteignent la lisière de la forêt d'Arkwood.**

La forêt d'Arkwood est impressionnante pour ne pas dire terrifiante. Elle se dresse telle une forêt inviolée et étrangère à l'homme, pas un chemin, peu de lumière sous sa haute futaie, des bruits inhabituels, des ruines mystérieuses et des arbres gigantesques. Pour plus de détails reportez-vous à l'Empire Ténébreux. Voyager dans la forêt d'Arkwood n'est guère facile. Les fougères géantes forment un sous-bois des plus dense, et la machette est souvent nécessaire pour se tailler un chemin. La clarté est celle d'une fin de journée d'hiver, les feuillages des arbres comme les fougères tissent des écrans on ne peut plus dense. Aussi la visibilité est-elle réduite. L'humidité est très élevée et le sol en est spongieux ; en certains endroits il tient même du marécage.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **FOR** | 19 | **CON** | 15 |
| **TAI** | 35 | **INT** | 4 |
| **POU** | 3 | **DEX** | 10 |

**Ver Géant**

**Points de vie :** 38
**Armure :** 1 point de peau

| Armes | Attaque | Dégâts |
|---|---|---|
| Morsure | 30% | 2D8 |
| Constriction | 20% | 2D6 |

**Compétences :** Voir 55% ; Nager 85% ; Se Cacher 50% ; Mouvement Silencieux 78%

**Notes :** une personne entourée par les anneaux d'un ver géant endure chaque round 2D6 points de dégâts si elle ne l'emporte pas dans une lutte FOR contre FOR sur la table de résistance. En cas de réussite la victime n'endure pas de points de dégâts ce tour ci mais ne se libère pas pour autant.
La mâchoire d'un ver géant peut se déboîter pour avaler une proie de grande taille (d'une taille inférieure à la sienne). Le ver avale sa proie s'il réussit un jet critique sur son attaque en morsure. Une victime avalée vive survit à l'intérieur du ver un nombre de rounds égal à sa CON. Le ver géant a un bonus de 30% pour gober une personne endormie si son approche n'a pas été détectée.

Les feuillages et les troncs pourrissant depuis des siècles constituent un sol peu sûr.

Le repérage est très difficile une fois dans la forêt, les points de repère sont en effet inexistants ! La seule solution consiste à grimper au faîte d'un arbre pour y observer les étoiles et ainsi mesurer son déplacement et sa localisation à l'aide de la compétence Navigation.

A moins de posséder un appareillage de localisation technologique, les personnages sont contraints de procéder de la sorte s'ils ne veulent pas tourner en rond dans ce labyrinthe forestier.

## Le Fou

Les personnages rencontrent un fou, il s'agit d'un granbreton capturé par les Dramits et ayant réussi à fuir après avoir été « zombifié ».

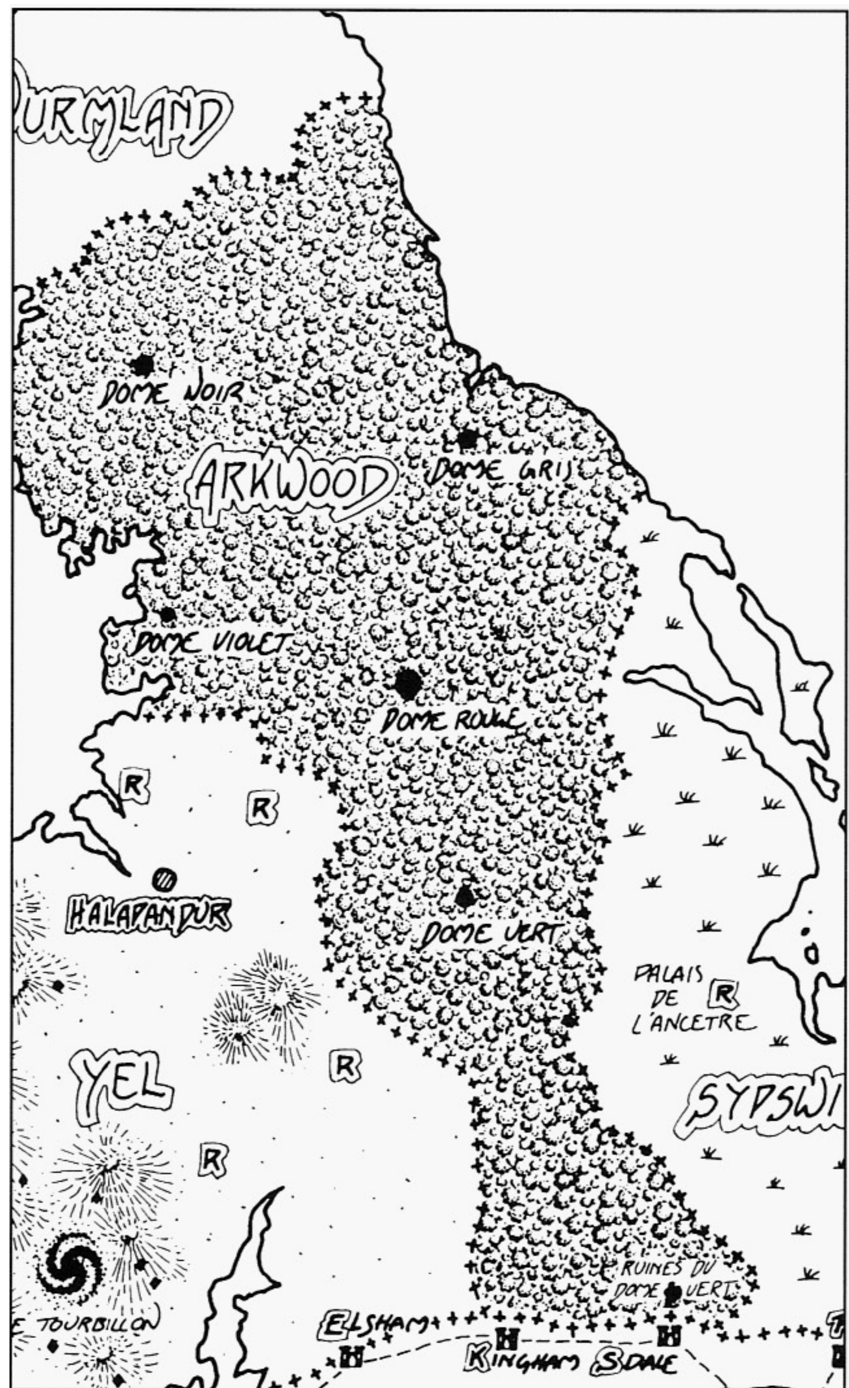
Lors de leur avance, le personnage de tête bute sur une masse cachée sous un amas de feuilles de fougères, un cri en sort aussitôt. La tête émaciée d'un homme en sort, le regard vide, la bouche ouverte. L'inconnu demeure prostré et ne réagit à aucun stimuli. Il semble âgé d'une cinquantaine d'années, il lui reste la peau sur les os, il porte sur l'épaule le tatouage des sangliers granbretons. Une observation attentive montre des cicatrices importantes sur le sommet de son crâne, qui ressemblent à celles laissées par une trépanation selon Dryann. Les cicatrices sont récentes, quelques mois tout au plus. Le corps de l'inconnu porte des traces de morsures. L'inconnu est au bout de ses forces, il ne lui reste plus que quelques jours à vivre.

## La Ruine

Lors de leur avancée, les personnages découvrent une ruine, l'un d'eux disparaît dans le sol. Heureusement, sa chute est amortie par un épais tapis de végétation en décomposition. Le malheureux vient de chuter dans la partie souterraine d'un complexe du Tragique Millénaire. Ce complexe couvre plusieurs hectares et possède six niveaux. Son exploration demande plusieurs jours, comptez une journée par niveau.

**Le Niveau 0**

Envahi par les racines des arbres et habité par tout une faune




d'insectes et de petits rongeurs. Aucun vestige.

**Le Niveau -1**

Un niveau où tout a été rongé par des mousses grises. Celles-ci poussent sur le sol, le plafond et les parois sur une épaisseur d'un demi-mètre.

Si les personnages s'amusent à tailler dans les mousses, elles dégagent alors un épais nuage toxique, jet CONx3 ; en cas d'échec perte de 1 point de vie, tant que la personne demeure dans le nuage.

**Le Niveau -2**

Ce niveau est intact. Un jet en Connaissance de l'Ancien Monde révèle que ce niveau est une zone d'habitat. Tous les objets métalliques ont disparu ; reste des amas jaunis de plastiques ainsi que des ossements humains par dizaines. Un jet en Connaissance de la Chimie révèle que cette couleur jaune provient d'un gaz toxique qui a été injecté à haute dose dans cet étage ainsi que dans les étages suivants comme le révèle l'exploration complète du complexe.

*Que récupérer ?* Quelques objets d'art du Tragique Millénaire. Ceux-ci sont encombrants, chaque personnage peut en emporter un nombre égal au quart de sa force. Un jet en Estimer permet de connaître la valeur approximative de chacun.

Chaque objet a une valeur de 1D10x100A.

**Le Niveau -3**

Ce niveau est intact, et présente les mêmes matières plastiques jaunies que le supérieur ainsi que des ossements. Un jet en Connaissance de la Mécanique permet d'identifier ce niveau comme un hall de montage de véhicules de combat. D'énormes montagnes de rouilles représentent les vestiges de la machine. Des squelettes désarticulés en plastique et céramique jonchent le sol. Un jet en Connaissance du Monde Ancien permet de les identifier comme des squelettes de robots humanoïdes.

Une grande caisse en plastique repose près d'un monte-charge maintenant en ruine. La caisse mesure environ 20m sur 10 et 10 de haut. La caisse est complètement hermétique et résistante (Armure : 4 ; PdV : 20). La caisse abrite l'un des véhicules de combat construit en ce lieu des millénaires plus tôt. Il a été mis en un cocon pour être emporté sur les lieux de combat. Le véhicule est en état de marche.

*Comment piloter le char antigrav ?*

Comprendre son fonctionnement demande un jet en Connaissance de la Mécanique et de l'Electricité. Une fois compris, le pilote acquiert une compétence : « Conduite Véhicule Antigrav » égale à la somme de son INT et DEX.

*Comment utiliser le canon ?*

Un jet en connaissance de l'Electricité est nécessaire pour comprendre le fonctionnement. Ceci assimilé, le personnage acquiert une compétence en Tir égale à la somme de son POU et de sa DEX.

Le véritable problème consiste à sortir le char antigrav de ce niveau. Le monte-charge est détruit, et le char antigrav est incapable de s'élever par lui-même à la surface.

Si les personnages veulent récupérer ce char, ils doivent revenir plus tard avec du matériel de levage ou alors suffisamment d'équipement pour faire fonctionner le monte-charge une dernière fois.

**Le Niveau -4**

Ce niveau est intact. Il était inoccupé lors du Tragique Millénaire. Une porte demeure close. Cette porte est en acier (Armure : 20 ; PdV : 50).

Une observation attentive de la porte permet de découvrir sous la poussière et la rouille un antique symbole. Un test en Connaissance du Monde Ancien permet d'identifier ce symbole, il indique la présence de substances toxiques…

L'observation permet aussi de découvrir le boîtier commandant l'ouverture de la porte.

Un jet en Connaissance de l'Electricité permet de vérifier que l'appareil fonctionne toujours et de comprendre son utilisation. Activer la porte demande 6 points d'énergie.

La porte s'ouvre avec de sinistres grincements et des volutes jaunes sortent mollement du hall scellé depuis des millénaires. Les aventuriers voient alors des

### Le Char Antigrav

Le char antigrav a une coque ovale surmontée par une large tourelle. Des évents en bas de la coque soufflent de l'air sous pression qui maintient le char à un mètre du sol. Une trappe permet d'accéder à la tourelle, une autre au poste de pilotage à l'avant de la coque. Des épiscopes permettent de voir l'extérieur depuis le char.

**Vitesse moyenne :** 50 Kmh

**Vitesse de pointe :** 120 Kmh

**Autonomie :** 10000 km. La cellule d'énergie ne peut pas être rechargée.

**Protection :** 20 points d'armure et un champ de force absorbant 100 points de dégâts avant d'être supprimé définitivement.

**Armement :** un canon à énergie en tourelle (360°), portée 1000 mètres, dégâts 10D6, 50 tirs possibles.

**Equipage :** un conducteur, un tireur. Le char antigrav peut abriter 2 personnes supplémentaires.



centaines de fûts en céramique portant tous les symbole de la porte. Ces fûts contiennent des résidus chimiques très toxiques, et qui sont encore dangereux. Cependant à l'aide d'un laboratoire et de la compétence Connaissance de la Chimie un scientifique peut en faire des gaz de combat ou encore des explosifs. Il est impossible de l'utiliser comme poison, l'odeur est impossible à masquer.

**Le Niveau -5**

Ce niveau a été détruit par les moisissures, une véritable bouillie végétale occupe le sol.

**Le Niveau -6**

Envahi par des eaux noires ; seule une vingtaine de centimètres demeurent hors des eaux. Tout a été détruit par l'eau au fil des siècles.

**Gaz de Combat**

**Effet :** 2D6 point de dégâts par round d'inhalation, le gaz une fois libéré a une durée d'action de 1D6+1 rounds.
Difficulté : 60 en Connaissance de la Chimie.

**Explosif**

**Effet :** 5D6 points de dégâts sur un rayon de 10 mètres.
**Difficulté :** 50 en Connaissance de la Chimie.

## Les Dramits

**Alors que le groupe avance péniblement dans la forêt, les personnages découvrent les prémices de la présence des Dramits.**

Plusieurs hectares ont été dénudés de toute végétation, le sol semble avoir été labouré par des millions de griffes, seuls les troncs des arbres demeurent mais même leur écorce a été arrachée. Les Dramits sont venus faire provision de feuillages.

Dans un creux de terrain boueux, les personnages découvrent plusieurs Dramits ayant péri dans la vase. Une dizaine de carcasses dont deux de Dramits soldats émergent partiellement de la fange. Habituellement les Dramits ramènent les dépouilles des leurs dans le dôme pour les dévorer. Mais ceux-ci ont été abandonnés car impossible à ramener.

Si les personnages extraient les carcasses de la fange à l'aide de cordes, ils font alors une étrange découverte. L'un des Dramits soldats porte sur un harnachement de cuir auquel sont attachés des armes ! Découverte étrange, car les Dramits de mémoire granbretonne n'ont jamais manié d'armes.

Si les personnages examinent les cerveaux des Dramits ils découvrent que le Dramit porteur d'armes a une cerveau deux fois plus volumineux, un test en Connaissance de la Biologie ou Médecine permet de constater que ce cerveau présente des points communs avec celui de l'homme. Cette découverte inquiète Dryann. Les armes portées par le Dramit sont de facture granbretonne. Une piste part de cette zone de destruction et s'enfonce dans la forêt, en direction du Dôme Vert.




## Le Dôme

En suivant la piste ouverte par les Dramits, les signes de leur présence se manifeste. Dryann décide alors de déclencher son brouilleur, les chances de rencontrer des Dramits devenant élevées. Dix minutes plus tard, le groupe rencontre une colonne de Dramits, plus d'une centaine d'ouvriers et une dizaine de Dramits soldats marchent en colonne sur une piste. Les créatures dépassent les personnages sans noter leur présence, visiblement le brouilleur de Dryann fonctionne.
En remontant la piste, les aventuriers découvrent finalement le Dôme Vert. Le spectacle est impressionnant, une montagne de terre et de pierres percée de multiples ouvertures et grouillante de Dramits. Des milliers et des milliers en sortent et y rentrent en permanence. Le dôme s'élève au dessus de la cime des plus hauts arbres. Le spectacle est plutôt impressionnant. Une observation attentive permet de remarquer des amoncellements de déchets disposés au pied du dôme, les ossements blanchis y sont nombreux et on peut y voir des crânes humains… Sinistre présage.

Pour entrer dans le dôme, les personnages ont l'embarras du choix, plusieurs dizaines d'ouvertures sont visibles. L'appareil de Dryann permet réellement de se déplacer parmi les Dramits. Il a pour effet de brouiller leur perception, les personnages les aperçoivent s'arrêter ou tourner en rond. Même les Dramits soldats en poste aux entrées du dôme sont victimes de cette confusion.

Les galeries dans le dôme présentent un aspect plutôt singulier, elles sont parfaitement circulaires et lisses. Les Dramits s'y déplacent aussi bien sur le sol que sur les

**Dramit Guerrier Type**

| FOR | TAI | INT | POU | DEX |
|---|---|---|---|---|
| 14 | 15 | 9 | 9 | 12 |

**Points de Vie :** 15 **Armure :** 1 point de chitine

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|---|---|---|---|
| Morsure | 30 % | 1D8+1D6 | - |
| Griffes (x2) | 30 % | 1D4+1+1D6 | - |

**Compétences :** Sentir 55 % ; Voir 32 % ; Pister 48 % ; Grimper 74 %

**Notes :** la morsure des Dramits Guerriers est venimeuse. Le venin injecté est un paralysant de VIR 7. Un échec entraîne une paralysie de 1D6 heures.

**Dramit Guerrier Eveillé**

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 16 | 11 | 9 | 10 | 15 |

**Points de Vie :** 16 **Armure :** 1 point de Chitine

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|---|---|---|---|
| Morsure | 30 % | 1D8+1D6 | - |
| Griffes (x2) | 30 % | 1D4+1+1D6 | - |
| Epée | 48 % | 1D10+1+1D6 | 45 % |
| Bouclier | - | - | 52 % |

**Compétences :** Sentir 64 % ; Voir 39 % ; Pister 48 % ; Grimper 74 %

**Notes :** la morsure des Dramits Guerriers est venimeuse. Le venin injecté est un paralysant de VIR 7. Un échec entraîne une paralysie de 1D6 heures.

**Dramit Guerrier Eveillé**

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 15 | 4 | 3 | 3 | 15 |

**Points de Vie :** 10 **Armure :** 1 point de Chitine

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|---|---|---|---|
| Griffes (x2) | 30 % | 1D4+1+1D6 | - |

**Compétences :** Equilibre 63 % ; Sentir 65 % ; Pister 58 % ; Grimper 84 %

parois. Un vent doux et constant y souffle renouvelant ainsi l'atmosphère du dôme.

Des puits permettent de descendre dans les profondeurs du dôme, là où se situent les chambres aux larves. Ces puits sont verticaux, heureusement pour les personnages ils sont percés d'encoches permettant aux Dramits de se déplacer sans peine. Ces encoches sont utilisables par les personnages (bonus de +60% à la compétence Grimper).

En dépit de l'appareil de Dryann, le voyage dans le dôme doit apparaître inquiétant. Les personnages sont entourés par un flot de Dramits, certaines salles contiennent des animaux de la forêt découpés par les Dramits comme à une boucherie. Laissez-leur penser ce qui leur arriverait si la machine tombait en panne…

## La Capture

Durant leur exploration, les personnages croisent un Dramit soldat éveillé. Demandez à vos joueurs un jet en Voir, les galeries sont plongées dans les ténèbres et les Dramits grouillent littéralement en cette partie. Malheureusement pour les aventuriers, ce Dramit éveillé est insensible au brouilleur de Dryann ! Le Dramit éveillé n'attaque pas les personnages mais il les suit de loin dans les ténèbres et envoie des messages par l'intermédiaire des autres Dramits. Son plan est simple : indiquer les déplacements des intrus pendant que les Dramits éveillés se rassemblent pour submerger les pilleurs. Si les personnages ne le voient pas, ou le laisse passer sans réagir, leur destin est scellé. Leur seule chance consiste à tuer le Dramit. Et encore ils doivent dès lors emporter le cadavre avec eux, sinon la dépouille sera vite découverte par des Dramits et l'alerte sera donnée dans tout le dôme : des intrus sont là et ils ont tué une Dramit éveillé. Dès lors, tous les Dramits éveillés à la tête de Drazmits soldats parcourent le dôme à la recherche des tueurs. Et ils finissent par découvrir les aventuriers… Quelles que soient les prouesses de nos héros, si l'alerte est donnée ils finissent par être capturés. La Reine veut en effet capturer vivants ceux qui ont réussi à tromper la vigilance de ses gardes. Pour accélérer la capture des personnages, la machine de Dryann se casse lors d'un combat avec les Dramits… Dès lors, vus par tous, des centaines d'insectes se ruent sur les perosnnages et tous finissent par être immobilisés sous la masse ou paralysés par leur venin. Laissez vos joueurs accomplir des prouesses, ils n'ont aucune envie de finir dépecés par de grosses fourmis.

Une fois maîtrisés, les personnages sont ficelés et emmenés dieu sait où, les Dramits n'ayant nul besoin de lumière, ils emportent les personnages dans leur monde de ténèbres. Les seules sensations perceptibles pour les captifs sont les antennes bruissantes des Dramits qui les frôlent, la morsure de leurs griffes et la sensation de descendre dans les entrailles de la terre, les courants d'air s'affaiblissent pour disparaître, l'air devient chaud et humide et une odeur douceâtre de chair en décomposition envahit leurs narines.

Finalement, ils sont déposés sur un sol recouvert d'une mélasse en décomposition dégageant une odeur irrespirable. L'air semble chargé d'une humidité qui se dépose

en gouttelettes sur leur peau. La fin semble venue… et une lumière s'allume dévoilant un visage abominable au regard froid posé sur eux, celui de la Reine du Dôme.

## La Reine du Dôme

Les personnages font maintenant face à la Reine Verte. La lumière devient plus forte et dévoile la chambre de la reine. La reine ressemble à une larve boursouflée gigantesque, longue de plus de vingt mètres et pesant des dizaines de tonnes. Des petites pattes atrophiées frétillent tout le long de ses anneaux blanchâtres. Un ballet incessant de Dramits apporte à sa gueule distendue la nourriture, cette gelée dans laquelle baignent les personnages. Toutes les minutes un œuf est pondu et aussitôt des Dramits attentionnés emporte la jeune larve. Tout autour de la reine une centaine de Dramits éveillés protègent la reine. Accroché au plafond dans une cage de fer est prisonnier un vieillard au corps malingre, aux cheveux sales et à la barbe longue. C'est le traducteur attitré de la reine, ses crissements n'étant guère compréhensible par les humains.

Le dialogue commence alors, la reine veut savoir comment les personnages sont entrés et pourquoi ils sont venus, s'ils refusent de répondre, la reine organise une démonstration pour les convaincre. Une machine, visiblement de facture granbretonne est amenée dans la pièce. La machine comporte deux cuves, l'une contient une larve dramit, l'autre un humain, certainement un soldat granbreton d'après les lambeaux de vêtements qu'il porte encore. Le Granbreton a l'air terrorisé. Des sondes pénètrent dans sa boîte crânienne. La machine se met à vrombir faisant hurler de souffrance le Granbreton. Lentement le captif se calme et toute trace disparaît de son regard.



« Voilà comment sont créés les Dramits éveillés, et tel est votre sort si vous gardez le silence. Si vous parlez vous survivrez et travaillerez pour le bien du Dôme. » Ont-ils le choix ? La reine demande alors à Dryann de fabriquer des machines pour annuler les effets de son invention. Quant aux personnages ils sont envoyés aux forges où travaillent les captifs.

## Les Forges

Les forges abritent une centaine de captifs, comprenant une majorité de Granbretons, pour le reste il s'agit d'anciens esclaves de l'Empire Ténébreux ayant trouvé un maître encore plus inhumain. Tous travaillent à la limite de l'épuisement, ils savent quel est le sort des improductifs dans un dôme. Une dizaine d'éveillés surveillent le labeur des captifs. Aussitôt forgées les armes sont emportées.

Faites des quelques jours passés dans la forge un enfer pour les personnages. Deux ou trois captifs tombent d'épuisement pendant ce laps de temps et sont emportés vers la machine à éveiller les Dramits.

Après une ou deux semaines de labeurs exténuants, un prisonnier granbreton contacte discrètement les personnages. Une évasion est sur le point d'être lancée, des armes ont été cachées et les scientifiques captifs ont développé un gaz qui rend foi les Dramits. Des réserves de ce gaz ont été accumulées en grand nombre.

Les Granbretons semblent suffisamment désespérés pour oublier leur morgue. Selon le prisonnier, des ornithoptères sont non loin du dôme. Il s'agit des véhicules laissés sur place par une expédition capturée entièrement par les Dramits il y a six mois de cela, les ornithoptères doivent être toujours opérationnels.

## L'Evasion

La veille du grand jour, des consignes sont données aux

La Reine Verte ressemble à un ver gigantesque boudiné et recouvert d'une épaisse glu. Seule une petit tête sort de cet amas gélatineux. La tête possède une large gueule et deux yeux à facettes. Depuis la capture des Granbretons, la Reine Verte possède une sorte de collier métallique, celui-ci permet de convertir sa voix en une voix à peu près humaine, ainsi peut-elle dialoguer directement avec ses captifs.
La Reine Verte est une créature haineuse, rusée et sans pitié.

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | **La Reine Verte** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 12 | 58 | 17 | 18 | 2 | |
| **Points de vie :** 16 | | | **Armure :** 1 point de chitine | | | |
| **Compétences :** Parler Commun 95 % ; Connaissance des Granbretons 48 % | | | | | | |

personnages. Ils seront avec le groupe de tête chargé d'ouvrir la marche.

Un scientifique jettera une grenade à gaz dans la salle des forges, alors chacun pourra prendre une arme dans la cache et tenter la sortie.

Le jour dit, un prisonnier scientifique entre dans la salle des forges et subitement jette sur le sol une grande flasque en verre, un nuage violacé en sort très vite et envahit la pièce. Aussitôt les Dramits deviennent fous et s'entretuent !

Détruire la Reine ? Si les personnages émettent cette idée, leurs compagnons les dissuadent immédiatement. D'après eux, la chambre de la reine est au cœur d'un labyrinthe connu seulement des Dramits. Sans l'aide d'un de ces insectes il est impossible de retrouver son chemin dans ce labyrinthe.

Sortir du dôme en dépit du gaz de combat ne sera pas chose facile. Les Dramits sont des dizaines de milliers et chaque grenade en extermine tout eu plus une centaine. Trouver une sortie demande plusieurs heures, le dôme est gigantesque et les Dramits harcèlent sans cesse les évadés.

Dans un premier temps les Drmaits tentent des assauts massifs pour écraser sous le nombre les humains. Cependant les grenades obtiennent un effet maximum sur des Dramits serrés comme des sardines.

Ensuite les Dramits envoient continuellement de petits groupes de 2 à 6 individus pour harceler les humains. Ces groupes ne valent pas la perte d'une grenade, aussi les personnages comme les autres doivent-ils les éliminer avec leurs armes. Organisez de la sorte plusieurs combats dans le dôme.

En dépit de ces attaques permanentes, les évadés parviennent à atteindre une sortie. Au moment où le groupe de tête avec les personnages sort du dôme, la galerie d'effondre derrière eux engloutissant le groupe d'arrière-garde. Les Dramits ont fait effondrer leur galerie pour piéger les fuyards.

Une fois sorti du dôme, il reste plusieurs kilomètres à parcourir dans la forêt avant d'atteindre la clairière où reposent les ornithoptères. Les fuyards doivent dès lors courir, un vent puissant souffle dans la forêt et il disperse très vite le gaz des grenades. Heureusement pour les humains, les Dramits sont un peu lents.

Plusieurs captifs par contre affaiblis par les mauvais traitements ne peuvent soutenir le rythme et s'écroulent. Nul ne s'arrête pour les aider. Si les personnages se retournent ils les voient mis en pièces par les Dramits.

Les fuyards atteignent enfin la clairière où sont toujours les ornithoptères, une dizaine. Les Dramits par contre les suivent toujours. Il ne reste plus que quelques grenades. Les survivants ayant des capacités de pilotes tentent de faire décoller les appareils. Certains ornis sont délabrés, tandis que d'autres répondent péniblement aux sollicitations de leur pilote.

Il devient évident que les passagers sont trop nombreux pour le nombre de places disponibles. La situation devient explosive alors que des Dramits par centaines entourent à bonne distance les derniers fuyards.

Ce moment doit être celui de tous les dangers pour vos joueurs. Le cercle des Dramits passe en quelques instants de centaines à des milliers et lentement le cercle se referme sur la clairière.

Les dernières grenades à gaz permettent seulement de gagner quelques minutes. La panique gagne alors les compagnons d'infortune des personnages. Il est évident que seul deux ou trois ornis pourront décoller à temps et seule la moitié des fuyards auront la vie sauve. Et comme nul ne souhaite se sacrifier, la lutte pour la survie commence. Les Dramits en profitent pour attaquer ! Les personnages doivent donc monter dans un orni, en repousser les granbretons déjà présents, ceux qui veulent y monter et alors que l'appareil prend son envol tuer les Dramits qui essayent de s'y accrocher.

Une fois l'ornithoptère envolé, tous ses passagers poussent un soupir de soulagement. Pourtant, les personnages ne sont peut être pas seuls, des Granbretons sont peut être montés avec eux ? Le pilote lui-même est peut être un Granbreton, pire encore, si les personnages ont embarqué dans divers appareils ? Connaissante les Granbretons, les personnages risquent au mieux un engagement dans la légion des Faucons, se ce n'est des interrogatoires. Après tout que faisaient-ils dans la forêt d'Arkwood ?

Bref, ils ont tout intérêt à prendre le contrôle d'un appareil et voler vers le marais de Sypwitch qui est à la limite du rayon d'action de l'ornithoptère.

## Epilogue

**Après ces péripéties, le sort des personnages dépend du lieu d'atterrissage de l'orni.**

S'ils ont atterri en Granbretanne leur sort est entre vos mains. Ils peuvent être exécutés sur le champ comme espions en savant trop, ou au contraire engagés par un connétable ou un noble désireux de gagner une grande gloire en détruisant le nouveau dôme vert. Dans leurs malheurs les personnages ont acquis une expérience fort utile pour celui qui désire attaquer ce dôme.

Si l'orni atterrit dans le marais de Sypwitch, les personnages peuvent repartir avec le Tonnelant quelques semaines plus tard. Ils n'auront pas leur prime mais la Guilde Marchande est prête à acheter au groupe pour 10000 Argent leurs souvenirs du dôme vert. La guilde leur demande même s'ils veulent retourner dans un dôme de Dramits toujours pour la même mission !

Qu'en est il de Dryann ? C'est à vous de choisir si le scientifique a survécu à l'évasion du dôme.

**Eric Simon**

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 22** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en février 1995.

Il a été écrit par **Eric Simon** et illustré par **Franck Cappeli**, **Bruno Martin** et **Thierry Monter**.

\~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~~~~~~~~~~